

The poster features a dramatic scene with the Statue of Liberty's head and crown on the left, rendered in a greenish-blue hue. A large, fiery, red and yellow striped object, resembling a giant worm or a comet, streaks across the center of the image. In the upper right, a dark, winged figure is seen flying over a cityscape at night, with a bright light source behind it. The background is a dark, starry sky. The title "CHAOS CONTROL" is prominently displayed at the top in a stylized font.

CHAOS CONTROL

A FAST AND FURIOUS
FIGHT FOR LIBERTY

PHILIPS

DIGITAL VIDEO ON CD-I



Commander Darkhill



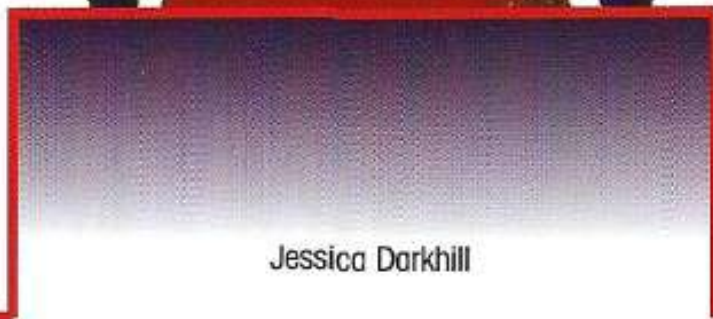
Hank Mc Bride



Captain Yoko Nakamura



Major Karanov



Jessica Darkhill





GB **ENGLISH** 4

F **FRANCAIS** 10

D **DEUTSCH** 16

NL **NEDERLANDS** 22

On March 3, 1972, the Pioneer 10 planetary exploration probe was launched into space with a message including the coordinates of Earth. In the year 2050, long after having left behind the limits of the solar system, Pioneer 10 was still continuing its long cosmic voyage when it suddenly and mysteriously was immobilized and stopped transmitting. On earth, this silence was interpreted as a transmission failure. That was a fatal mistake: someone had intercepted the imprudent earth message and was getting ready to make good use of it.

Goal of the game

You are Lieutenant Jessica Darkhill and you have been chosen to lead combat operations against the Kesh Rhan nation, extra-terrestrial beings who have stolen the Earth's coordinates for the sole purpose of destroying it.

While the Kesh-Rhan's mother-ship is approaching, thereby declaring the beginning of the final invasion, you have been transferred, together with all other combat units, to the Grand General Headquarters of Earth from where all defense actions will be directed.

Chaos Control is an action game consisting of interactive sequences of computerized images, each one preceded by a spectacular sequence in full screen video. The video sequences narrate the plot of the story and explain the goal of your missions.

Command

The Command is the tool with which you move the cursor (in the shape of a triangle or aim sight), to make your selections and to interact with the program.

- Button 1 (*) (Action Button): Press on it to confirm your selections (this is called "clicking"). During the game, it can be used to fire on the enemy.
- Button 2 (* *) (Action Button): To pause during a game.
- Joystick: to move the cursor. During a game, it is used to move the aim sight.

NOTE: It is best to use a gamepad for this game.

This game requires a CD-i player with a Digital Video cartridge.

Starting the disk

After turning on the television set and the CD-i player, press the OPEN/CLOSE button of the drive to open the disk holder. Insert the disk with the printed side up in it. Close the holder by pressing again on OPEN/CLOSE. Click on "Play CD-I".

The main menu

When Chaos Control starts you can access the main menu directly. This screen is used to make various selections and adjustments before beginning your adventure.

Five choices can be made in this menu.

Introduction

This option is used to look at the introductory sequence. Loaded with information, it will be very useful for your future quest. To stop it, press one of the action buttons.

Options

This choice selects the aim sight movement speed. When you click on it a sub-menu is displayed:

- "Slow": the aim sight moves slowly but is easier to manage and shots are fired with greater precision.
- "Fast": this setting is for the advanced user. It is less precise, but allows you to face a large number of enemies which is very useful during certain parts of the game.

New game

Click on this option to start a new game.

Continue

Chaos Control has an auto-save feature: whenever you successfully finish a stage of the game, the program automatically saves the game (replacing, if appropriate, the previously saved one). Click on "Continue" to start a game from the spot where the last save occurred.

CAREFUL: The save is not made on the disk but in the memory of the CD-i player. If you need to make room there, consult the CD-i player user manual.

Quit

To stop the game, click on this option. A sub-menu is displayed asking you to confirm this selection.

The challenge

The first part of the game leads you to fight the extra-terrestrial Kesh Rhan warriors who have overrun Manhattan and try to block the way to the GHQ. The second part will place you in a virtual world where you must overcome the Kesh Rhan virus program.

In the third part, at the controls of the prototype of an exceptionally powerful fighter, you go into space to fight the bulk of the Kesh Rhan fleet.

In the last part, you are led into a terrifying labyrinth full of booby traps. At the end of this maze you can finally contend with the Kesh Rhan mother-ship.

Good luck!

To win the challenge

The aim sight

The green circle is your aim sight. You move it with the joystick; when it becomes red, you know that an enemy is in the line of fire and that he will be hit if you shoot at that point in time. On the other hand, when it turns yellow, it means you are facing an allied vessel, and it is better not to fire at it.

The energy bar

This bar represents your energy supply. Your supply decreases the more you are hit by enemy fire.

The cannon's temperature status bar

This bar situated in the right lower corner of the screen is displayed when you shoot. It indicates the temperature level of your cannon which varies according to the rate of fire. When you fire repeatedly it's colour changes from green to red. When this happens, you will have to wait a few moments before you can shoot again (the time it takes the cannon to cool down).

The score

In the upper part of the screen there is a counter that shows you the number of points scored. You will notice that just remaining alive gives you points! For each enemy hit you get 1000 points, except when it is an indestructible enemy; then you will only get 100 points. On the other hand, the simple fact of shooting your allies will cost you dearly 2000 points.

Reminder: When you successfully finish a battle, the game is saved automatically.

The characters

The allies

Jessica Darkhill. Jessica is one of the best pilots of the Orbital Defense Forces. She belongs to the Eleventh Squadron. When the story starts she is a Lieutenant. When she gets to Manhattan, she is promoted to Major and must then lead the FUNSAI operation with the mission of breaking through enemy lines and, especially, destroying the Kesh Rhan mother-ship. Her fiancé, Major Morgan Kain, was one of the many victims of the Kesh Rhan attack on Mars.

Hank McBride. He is a pilot in the First Group of the Eleventh Squadron: he is Jessica's close winger. He is very game and doesn't miss an opportunity to tease Jessica whom he likes more than just a little.

Commander Darkhill. He is Jessica's father. He brought her up like the son he never had so that she can face difficulties with bravery and composure. Today, even though he is proud of her, he sometimes regrets she is in the military. He commands the Lunar Base.

Captain Yoko Nakamura. She is a scientific officer and works in the Research Department of the Manhattan GHQ. Like Jessica, she lost her husband in the Battle of Mars. That is why she does her utmost to help Jessica fight the virus put in the defense network control system by the Kesh Rhan.

Morgan Kain. He was Jessica's fiancé. He died in combat during the Battle of Mars. Because of his demise, Jessica is even more determined to fight the Kesh Rhan.

GB The enemies

Arakh'Keen. He is the Lord Commander of the Kesh Rhan fleet. He is on board the mother-ship from which he leads a fight to the death against the earthlings. His ambition is to destroy Earth.

Atmospheric Fighter

A standard fighter used to cover landing troops.

Transporter

A device used both in troop and combat robot landings. It must be considered indestructible by space vessels.

Anti-gravity Speeder

Light attack vehicle especially designed for combat in tight spots: cities, canyons, forests. It manoeuvres well but has a relatively light armour and is therefore easy to destroy.

Kesh Rhan Battle Bot (red, blue, purple according to strength)

Kesh Rhan combat robot with an unknown pilot/machine link.

Command Warbot

Command robot equipped with relatively primitive weaponry, but still quite frightening. It has a mono-filament sword that can cut through very thick armour.

Light Orbital Fighter

Standard spatial fighter of the Kesh Rhan fleet, equipped with a central plasma cannon.

Heavy Orbital Fighter

A fighter similar to the light orbital fighter but with a heavier armour. It is, however, just as manoeuvrable. It has the same strength as the fighter of the Orbital Defense Forces.

Autonomous protection cannon

These unmanned cannons react to motion. They are used as a defense barrier by the alien fleet.

Armoured tank

An anti-gravity tank with impressive fire power due to its three plasma cannons which shoot in bursts and its two forward anti-personnel laser turrets.

Light cruiser

Troop transport cruiser with a manoeuvrability that gives it access to all fronts. It is the most prevalent heavy unit in the fleet. It is an indestructible vessel. It requires shots heavier than those from spatial vessels.

Heavy cruiser

Heavy transport ship. The numerous turrets placed along its hull make it dangerous to approach. Just like the light cruiser, this vessel is indestructible.

Defense turret

Terrestrial equivalent of the autonomous cannon. Its stowage feet are used to fasten it to any surface.

Combat programs generated by the virus

Anti-virus programs recompiled by the alien virus. They attack and destroy any program which is not of E.T. origin.



Le 3 Mars 1972, la sonde d'exploration planétaire Pioneer 10 fut lancée dans l'espace avec un message indiquant les coordonnées de la Terre. En 2050, bien longtemps après avoir dépassé les limites du Système Solaire, Pioneer 10 poursuivait son long voyage cosmique lorsqu'elle fut mystérieusement immobilisée et cessa d'émettre. Sur Terre, ce silence fut interprété comme une panne de transmission. Erreur fatale : quelqu'un avait intercepté le message imprudent des Terriens et s'apprêtait à en faire bon usage...

Objectif du jeu:

Vous êtes le lieutenant Jessica Darkhill et vous avez été désignée pour mener les opérations de combat contre le peuple des Kesh Rhan, ces extra-terrestres qui se sont emparés des coordonnées de la Terre dans le seul but de la détruire.

Alors que le vaisseau-mère des Kesh Rhan s'approche, annonçant ainsi le début de l'invasion finale, vous êtes transférée, avec toutes les autres unités de combat, au Grand Quartier Général de la Terre d'où seront menées toutes les opérations de défense.

Chaos Control est un jeu d'action composé de séquences interactives en images de synthèse, chacune étant précédée d'une séquence à grand spectacle en vidéo plein écran. Les séquences vidéo sont le fil de l'histoire et vous permettent de connaître l'objectif de vos missions.

Commande

La commande est l'outil qui vous permet de déplacer le curseur (en forme de triangle ou de viseur), de faire vos choix et interagir avec le programme.

- Bouton 1 (•) (Action Button) : Appuyez dessus pour valider vos choix (on appelle cela "cliquer"). En cours de partie, permet de faire feu sur l'ennemi.
- Bouton 2 (• •) (Action Button): Pour mettre la partie sur pause.
- Joystick : Pour déplacer le curseur. En cours de partie, permet de déplacer le viseur.

NOTE :

- Il est préférable d'utiliser un gamepad pour ce jeu.
- Ce jeu nécessite un lecteur CD-i muni de la cartouche Digital Video.

Démarrage du disque

Après avoir mis le téléviseur et le lecteur de CD-I en marche, appuyez sur le bouton OPEN/CLOSE du lecteur pour ouvrir le logement du disque. Posez le disque, face imprimée sur le dessus. Refermez le logement en appuyant une nouvelle fois sur OPEN/CLOSE. Cliquez sur «Play CD-i».

Le menu principal

Lorsque Chaos Control démarre, vous accédez directement au menu principal. Cet écran vous permet d'effectuer certains choix et réglages avant de partir pour l'aventure...

Cinq choix sont proposés dans ce menu.

Introduction

Cette option vous permet de visionner la séquence d'introduction. Riche d'informations, elle vous sera très utile pour votre quête future. Pour y mettre fin, appuyez sur l'un des boutons de la commande.

Options

Ce choix vous permet de déterminer la vitesse de déplacement du viseur. Lorsque vous cliquez dessus, un sous-menu apparaît :

- "slow" (lent) : le viseur se déplace plus lentement, mais son maniement est plus facile et les tirs se font avec plus de précision.
- "fast" (rapide) : ce réglage convient au joueur expérimenté ; il est moins précis, mais permet de faire face à un grand nombre d'ennemis, ce qui est très utile à certains moments de la partie.

New game (nouvelle partie)

Cliquez sur cette option pour commencer une nouvelle partie.

Continue

Chaos Control dispose d'une sauvegarde automatique : lorsque vous sortez victorieux d'une étape du jeu, le programme sauvegarde automatiquement la partie (en remplaçant, si nécessaire, celle qui existait auparavant). Cliquez sur «Continue» pour reprendre une partie à l'endroit où s'est effectuée la dernière sauvegarde.

ATTENTION : la sauvegarde ne s'effectue pas sur le disque mais dans la mémoire du lecteur de CD-i. S'il est nécessaire d'y faire de la place, reportez-vous au mode d'emploi du lecteur de CD-i.

Quit (quitter)

Pour terminer la partie, cliquez sur cette option. Un sous-menu apparaît vous demandant de confirmer votre choix.

Le Challenge

La première partie du jeu vous amène à vous battre contre les extra-terrestres guerriers Kesh Rhan qui pullulent sur le sol de Manhattan et tentent de bloquer le passage jusqu'au H.Q.G. La seconde partie vous place dans un monde virtuel dans lequel vous devez vaincre le programme virus Kesh Rhan.

Dans la troisième partie, aux commandes du prototype d'un chasseur particulièrement puissant, vous partez dans l'espace, à l'assaut du «gros» de la flotte Kesh Rhan.

Dans la dernière partie, vous êtes entraîné dans un labyrinthe piégé et redoutable. A l'issue de ce dédale, vous pourrez enfin vous mesurer avec le vaisseau-mère Kesh Rhan.

Bonne chance !

Pour remporter le challenge

L'écran de jeu se présente de la manière suivante (Voir photo N° 2 page 14) :

Le viseur

Le cercle vert est votre viseur. Vous le déplacez à l'aide du joystick ; lorsqu'il devient rouge, vous savez qu'un ennemi est dans la ligne de mire et qu'il sera touché si vous tirez à ce moment-là. Par contre, lorsqu'il devient jaune, cela signifie que vous avez face à vous un engin allié sur lequel il est préférable de ne pas tirer.

La barre d'énergie

Cette barre représente votre réservoir d'énergie. Plus vous êtes touché par les tirs ennemis, plus votre réserve diminue.

La barre d'échauffement du canon

Cette barre située dans l'angle inférieur droit de l'écran apparaît lorsque vous tirez. Elle indique le niveau d'échauffement de votre canon, niveau qui varie en fonction de la densité des tirs. Lorsque vous effectuez des tirs répétés, elle passe du vert au rouge. Il vous faut alors attendre quelques instants pour pouvoir tirer à nouveau (le temps que le canon refroidisse).

Compteur de points

Dans la partie supérieure de l'écran, un compteur défile en indiquant le nombre de points. Vous remarquerez que le simple fait de rester en vie vous fait déjà gagner des points ! Chaque ennemi atteint vous rapporte 1000 points, sauf lorsqu'il s'agit d'un ennemi indestructible, qui lui ne vous permet de gagner que 100 points. Par contre, en ce qui concerne vos alliés, le simple fait de leur tirer dessus vous coûtera très cher : - 2000 points.

Rappel : Lorsque vous sortez victorieux d'une bataille, la partie est automatiquement sauvegardée.

Les personnages

Les alliés

Jessica Darkhill : Jessica est un des meilleurs pilotes des Forces de Défense Orbitales. Elle fait partie du 11e Escadron. Lorsque l'histoire commence, elle est Lieutenant ; puis en arrivant sur Manhattan, elle est promue Major et doit alors mener l'opération FUNSAI, dans le but de percer les lignes ennemies et surtout de détruire le vaisseau-mère Kesh Rhan. Son fiancé, le major Morgan Kain a été l'une des nombreuses victimes de l'attaque Kesh Rhan sur Mars.

Hank Mc Bride : C'est un pilote qui fait partie du groupe 1 du 11e Escadron : c'est l'ailier rapproché de Jessica. Il n'a pas froid aux yeux et ne perd pas une occasion de taquiner Jessica pour laquelle il éprouve beaucoup plus que de la sympathie...

Commandant Darkhill : Le Commandant Darkhill est le père de Jessica. Il l'a élevée comme le fils qu'il n'a jamais eu, afin qu'elle puisse affronter les difficultés avec courage et sang-froid. Aujourd'hui, même s'il est fier d'elle, il regrette parfois qu'elle soit militaire. Il dirige la Base Lunaire.

Capitaine Yoko Nakamura : Elle est officier scientifique et travaille au secteur Recherche du HQG de Manhattan. Comme Jessica, elle a perdu son mari dans la bataille de Mars. C'est pourquoi elle met tout en oeuvre pour aider Jessica à combattre le virus placé par les Kesh Rhan dans le système de contrôle du réseau de défense.

Morgan Kain : C'était le fiancé de Jessica. Il est tombé au champ d'honneur lors de la bataille de Mars. Jessica trouve dans sa disparition une motivation supplémentaire pour lutter contre les Kesh Rhan.

Les ennemis

Arakh'Kreen : C'est le Lord Commander de la flotte Kesh Rhan. Il est à bord du vaisseau-mère d'où il mène une lutte acharnée contre les terriens. Son ambition : détruire la Terre.

Chasseur atmosphérique

Chasseur standard utilisé comme protection pour couvrir les troupes de débarquement.

Transporteur

Engin utilisé aussi bien dans le débarquement des troupes que des robots de combats. Doit être considéré comme indestructible par les vaisseaux spatiaux.

Speeder antigravité

Véhicule d'attaque léger, spécialement conçu pour les combats en milieux restreints : ville, canyon, forêts... Extrêmement maniable mais relativement peu blindé, donc facile à détruire.

Battle Bot Kesh Rhan (rouge, bleu, violet selon leur puissance)

Robot de combat Kesh Rhan dont la liaison pilote/machine reste encore inconnue.

Warbot de commandement

Robot de commandement équipé d'un armement assez primitif mais néanmoins redoutable : une épée mono-filament pouvant trancher des blindages particulièrement épais.

Chasseur orbital léger

Chasseur spacial standard de la flotte Kesh Rhan, équipé d'un canon plasma central.

Chasseur orbital lourd

Chasseur semblable au chasseur orbital léger mais avec un blindage beaucoup plus imposant. Reste cependant tout aussi maniable. Équivalent, en puissance, des chasseurs de la Force de Défense Orbitale.

Canon autonome de protection

Canon sans équipage réagissant aux mouvements. Sert de barrière de défense à la flotte alien.

Tank chenille

Tank antigraité possédant une puissance de feu imposante grâce à ses trois canons plasma tirant en rafale et ses deux tourelles laser avant anti-personnelles.

Croiseur léger

Croiseur de transport de troupes dont la maniabilité permet un accès à tous les fronts. Il s'agit de l'unité lourde la plus représentée dans la flotte. Engin indestructible. Nécessite des tirs plus puissants que ceux des vaisseaux spaciaux.

Croiseur lourd

Bâtiment lourd de transport. Les nombreuses tourelles placées le long de sa coque rendent son approche périlleuse. Comme le croiseur léger, cet engin est indestructible.

Tourelle de défense

Équivalent terrestre du canon autonome.

Ses pieds d'arrimage lui permettent de s'accrocher sur n'importe quelle surface.

Programmes de combat générés par le virus

Programmes anti-virus d'origine recompilés par le virus alien.

Ils attaquent et détruisent tout programme n'étant pas d'origine E.T.

Am 3. März 1972 wurde die Raumsonde Pioneer 10 zu Forschungszwecken mit einer Botschaft, in der die Koordinaten der Erde mitgeteilt wurden, in den Weltraum geschickt. Im Jahre 2050, als Pioneer 10 die Grenzen des Sonnensystems längst überschritten hatte und ihre lange Reise im Kosmos weiterverfolgte, wurde sie plötzlich auf geheimnisvolle Art gestoppt, und die Funkübertragungen wurden unterbrochen. Auf der Erde wurde diese Funkstille als Panne interpretiert. Fataler Irrtum: Jemand hatte die unbedachte Botschaft der Erdbewohner abgefangen und wollte sie nun auf seine Weise ausnutzen...

Ziel des Spieles

Sie sind Oberleutnant Jessica Darkhill und wurden damit beauftragt, die Kampfhandlungen gegen die Kesh Rhan zu leiten, ein Volk von Außerirdischen, die sich der Koordinaten der Erde bemächtigt haben... mit dem einzigen Ziel, sie zu zerstören.

Während das Mutterschiff der Kesh Rhan herannäht und somit den Beginn des Großangriffs ankündigt, werden Sie mit allen anderen Kampfeinheiten in das Große Hauptquartier der Erde versetzt, von dem aus alle Verteidigungsmaßnahmen befehligt werden.

Chaos Control ist ein Aktionsspiel, das aus interaktiven Sequenzen aus Computer-Bildern besteht, die von großartigen, bildschirmfüllenden Videosequenzen eingeleitet werden, in denen die Geschichte erzählt und Ihnen das Ziel Ihrer Missionen mitgeteilt wird.

Die Steuerung

Mit dem Eingabegerät können Sie den Zeiger auf dem Bildschirm (in Form eines Dreiecks oder eines Visiers) bewegen, Ihre Auswahl treffen und mit dem Programm in Dialog treten.

- Taste 1 (•) (Aktionstaste): Drücken Sie hier, um Ihre Entscheidungen zu bestätigen (d.h. "anzuklicken"). Während einer Partie können Sie damit den Feind unter Beschuß nehmen.
- Taste 2 (• •) (Aktionstaste): Stellt die Partie auf Pause.
- Steuerelement: Zum Bewegen des Zeigers. Während der Partie kann damit das Visier bewegt werden.

ANMERKUNG:

- Für dieses Spiel sollte vorzugsweise ein gamepad verwendet werden.
- Für dieses Spiel ist ein CD-i Spieler mit Digital Video Cartridge erforderlich.

Starten der Platte

Schalten Sie das Fernsehgerät und den CD-i Spieler ein, und drücken Sie auf die Taste OPEN/CLOSE des Geräts, um die Ladevorrichtung für die Platte zu öffnen. Legen Sie die Platte mit der bedruckten Seite nach oben ein. Schließen Sie die Lade, indem Sie noch einmal auf OPEN/CLOSE drücken. Klicken Sie "Play CD-i" an.

Hauptauswahl

Wenn Chaos Control gestartet wird, gelangen Sie direkt in die Hauptauswahl. Auf diesem Bildschirm können Sie gewisse Parameter auswählen und einstellen, bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen...

Fünf Parameter können in dieser Hauptauswahl eingestellt werden.

Introduction (Einleitung)

Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Einführungssequenz abzuspielen. Sie enthält viele Informationen und wird Ihnen somit auf Ihrer Jagd zugute kommen. Um sie zu beenden, drücken Sie auf eine der Aktionstasten.

Options (Optionen)

Hier können Sie die Bewegungsgeschwindigkeit des Visiers einstellen. Wenn Sie hier anklicken, erscheint eine Unterauswahl:

- "Slow" (langsam): das Visier bewegt sich langsamer, ist aber dafür leichter zu bedienen, und die Schüsse können mit größerer Genauigkeit abgegeben werden.
- "Fast" (schnell): diese Einstellung ist für erfahrene Spieler gedacht; sie ist nicht so präzise, gestattet es aber, einer großen Anzahl von Feinden Widerstand zu leisten, was manchmal sehr nützlich sein kann.

New game (Neue Partie)

Klicken Sie diese Option an, wenn Sie eine neue Partie beginnen möchten.

Continue (Weiterspielen)

Chaos Control verfügt über ein automatisches Speichersystem: jedesmal, wenn Sie aus einer Spielstufe als Sieger hervorgehen (es gibt vier Etappen: Manhattan, Computer, Weltraum,

D Mutterschiff), speichert das Programm die Partie automatisch ab (und ersetzt dabei gegebenenfalls die zuletzt gesicherte Partie). Klicken Sie "Continue" an, wenn Sie die Partie an der Stelle, an der die letzte Abspeicherung gemacht wurde, weiterspielen wollen.

ACHTUNG: Abgespeichert wird nicht auf der CD, sondern im Speicher des CD-i Spielers. Sollte es notwendig sein, Platz zu gewinnen, so schlagen Sie bitte in der Gebrauchsanweisung des CD-i Spielers nach.

Quit (Beenden)

Wenn Sie die Partie beenden wollen, klicken Sie diese Option an. Es erscheint eine Unterauswahl, in der Sie diese Wahl bestätigen müssen.

Ihre Aufgaben

In der ersten Spielpartie müssen Sie die außerirdischen Krieger der Kesh Rhan bekämpfen, die auf Manhattan angelandet sind und versuchen, den Zugang zum GHQ zu blockieren.

In der zweiten Spielpartie werden Sie in eine Welt der Virtual Reality versetzt, in der Sie das Virusprogramm der Kesh Rhan unschädlich machen müssen.

In der dritten Partie sind Sie Befehlshaber über den Prototyp eines extrem leistungsstarken Jagdfliegers, mit dem Sie in den Weltraum fliegen, um den Hauptteil der Flotte der Kesh Rhan anzugreifen.

In der letzten Partie geraten Sie in ein Schreckenslabyrinth voller Tücken und Fallen. Am Ende dieses Spießrutenlaufs können Sie sich endlich mit dem Mutterschiff der Kesh Rhan messen.

Viel Glück!

Die Herausforderung bestehen

Der Spielbildschirm sieht folgendermaßen aus (siehe Abb. Nr. 2 auf Seite 14):

Visier

Der grüne Kreis ist Ihr Visier. Sie können es mit dem Steuerelement bewegen; wenn es rot wird, wissen Sie, daß Sie einen Feind anvisieren und daß dieser getroffen wird, wenn Sie in diesem Augenblick schießen. Wird es hingegen gelb, so bedeutet das, daß Sie einen Alliierten vor sich haben, den Sie besser verschonen sollten.

Energieleiste

Diese Leiste stellt Ihren Energievorrat dar. Je mehr Sie von feindlichen Schüssen getroffen werden, desto mehr schwindet Ihre Reserve.

Anzeige der Geschützerhitzung

Wenn Sie schießen, erscheint in der rechten unteren Bildschirmcke eine Leiste, die die Erhitzung Ihres Geschützes anzeigt. Der Erhitzungsgrad ändert sich je nach Schußfrequenz. Bei Repetierfeuer wechselt die Farbe von grün auf rot. In diesem Fall müssen Sie kurz abwarten, bevor Sie weiterschießen (bis das Geschütz wieder abgekühlt ist).

Punktezähler

Im oberen Bildschirmteil zeigt Ihnen ein Zähler die Anzahl der Punkte an. Sie können feststellen, daß allein die Tatsache, daß Sie am Leben bleiben, bereits Ihre Punktzahl erhöht! Jeder getroffene Feind bringt Ihnen 1000 Punkte ein, es sei denn, es handelt sich um einen unzerstörbaren Feind, bei dem Sie nur 100 Punkte gewinnen können. Wenn Sie hingegen Ihre Verbündeten unter Beschuß nehmen, kommt Ihnen dies teuer zu stehen: -2000 Punkte.

Zur Erinnerung: Wenn Sie aus einem Kampf als Sieger hervorgehen, wird die Partie automatisch abgespeichert.

Personen

Die Verbündeten

Jessica Darkhill: Jessica ist eine der besten Pilotinnen der Orbitalen Verteidigungskräfte. Sie gehört zur 11. Kompanie. Zu Beginn der Geschichte ist sie Oberleutnant. Als sie nach Manhattan gelangt, wird sie zum Major befördert und muß die Operation FUNSAI führen — mit dem Ziel, die feindlichen Linien zu durchbrechen und vor allem das Mutterschiff der Kesh Rhan zu zerstören. Ihr Verlobter, Major Morgan Kain, war eines der zahlreichen Opfer der Kesh Rhan-Attacke auf dem Mars.

Hank Mc Bride: Dies ist einer der Piloten, die zur Gruppe 1 der 11. Kompanie gehören: er ist Jessicas rechte Hand. Ihm ist nicht so leicht Angst zu machen. Er läßt keine Gelegenheit ungenützt, um Jessica, für die er viel mehr als nur Sympathie empfindet, zu necken...

Kommandant Darkhill: Kommandant Darkhill ist Jessicas Vater. Er hat sie wie einen Sohn, den er nie hatte, aufgezogen, damit sie Schwierigkeiten kühn und kaltblütig meistern kann. Heute ist

D er zwar stolz auf sie, manchmal bedauert er aber, daß sie beim Militär ist. Er leitet die Mondbasis.

Kapitän Yoko Nakamura: Sie ist wissenschaftlicher Offizier und arbeitet in der Forschungsabteilung des GHQ von Manhattan. Wie Jessica hat sie ihren Mann in der Schlacht auf dem Mars verloren. Deswegen setzt sie all ihre Mittel ein, um Jessica dabei zu helfen, den Virus zu bekämpfen, den die Kesh Rhan in das Kontrollsystem des Verteidigungsnetzsee eingeschleust haben.

Morgan Kain: Er war Jessicas Verlobter. Er ist im Kampf bei der Schlacht um den Mars gefallen. Sein Tod ist für Jessica ein zusätzlicher Ansporn zur Bekämpfung der Kesh Rhan.

Die Feinde

Arakh'Kreen: Dies ist der Lord Commander der Kesh-Rhan-Flotte. Er befindet sich an Bord des Mutterschiffs, von dem aus er gegen die Erdbewohner einen erbitterten Kampf führt. Sein Ziel ist es, die Erde zu zerstören.

Atmosphärischer Jagdflieger

Standardjagdflieger, der zum Schutz der anlandenden Truppen eingesetzt wird.

Transporter

Gerät, das zum Anlanden sowohl der Truppen als auch der Kampfroborer verwendet wird. Gift für Raumschiffe als unzerstörbar.

Antischwerkraft-Speeder

Leichtes Angriffsfahrzeug, das speziell für Kampfhandlungen in schwierigem Gelände entwickelt wurde: Städte, Schluchten, Wälder... Es ist wendig, aber nur leicht gepanzert und somit leicht zu zerstören.

Kesh Rhan Battle Bot (je nach Stärke rot, blau, violett)

Kampfroborer der Kesh Rhan, deren Verbindung Pilot/Maschine noch unbekannt ist.

Kommando-Warbot

20 Kommando-Roboter, ausgerüstet mit einer ziemlich primitiven, aber dennoch fürchterlichen Waffe: ein Mono-Glühdraht-Schwert, mit dem auch besonders dicke Panzerungen durchschnitten werden können.

Leichter orbitaler Jagdflieger

Standard-Weltraumjäger der Kesh Rhan-Flotte, der mit einem zentralen Plasmageschütz ausgestattet ist.

Schwerer orbitaler Jagdflieger

Wie der leichte orbitale Jagdflieger, jedoch mit einer weitaus stärkeren Panzerung, bleibt aber dabei genauso beweglich. Der Leistungsstärke nach steht er mit den Jagdfliegern der Orbitalen Verteidigungskräfte auf einer Stufe.

Autonomes Defensivgeschütz

Unbemanntes Geschütz, das auf Bewegungen reagiert. Es dient der Alien-Flotte als Verteidigungsbarriere.

Kettenpanzer

Antischwerkraft-Panzer mit einer außerordentlichen Durchschlagskraft aufgrund seiner drei Plasmageschütze, die im Dauerfeuer schießen, und seiner zwei vorderen Anti-Personen-Lasertürme.

Leichter Kreuzer

Truppentransportkruzer, der dank seiner Wendigkeit zu allen Fronten gelangt. Es handelt sich um die in der Flotte am stärksten vertretene schwere Einheit. Unzerstörbar. Für ihn sind stärkere Schüsse notwendig als die der Raumschiffe.

Schwerer Kreuzer

Schweres Transportfahrzeug. Aufgrund der zahlreichen Türme, die entlang dem Flugkörper aufgereiht sind, wird jede Annäherung gefährlich. Wie der leichte Kreuzer ist auch dieses Gerät unzerstörbar.

Verteidigungsturm

Entspricht dem autonomen Geschütz auf dem Boden. Dank seiner Speziallafette haftet er auf jeder beliebigen Oberfläche.

Vom Virus produzierte Kampfprogramme

Ursprünglich Anti-Virus-Programme, die vom Alien-Virus neu kompiliert wurden. Sie attackieren und zerstören jedes Programm, das nicht außerirdischer Herkunft ist.

Op 3 maart 1972 is de ruimtesonde Pioneer 10 gelanceerd, met aan boord een bericht waarin de coördinaten van de Aarde zijn vermeld. In 2050, lang na de grenzen van het zonnestelsel te zijn overschreden, wordt Pioneer 10 plotseling op mysterieuze wijze in zijn lange kosmische reis gestopt en wordt het contact verbroken. Op Aarde wordt deze stilte uitgelegd als een zendstoring. Een fatale fout: iemand heeft het bericht van de onvoorzichtige Aardbewoners onderschept en maakt zich op zijn voordeel hiermee te doen...

Doel van het spel

Je bent luitenant Jessica Darkhill en je bent aangewezen om de gevechtshandelingen tegen het volk van de Kesh Rhan te leiden, de buitenaardse wezens die de gegevens van de Aarde in de wacht hebben gesleept met het doel deze te vernietigen.

Als het moederschip van de Kesh Rhan nadert en het begin van de invasie nabij is, word je met alle andere gevechtseenheden naar het Grote Hoofdkwartier van de Aarde overgeplaatst, van waaruit alle verdedigende handelingen worden geleid.

Chaos Control is een actiespel dat uit interactieve reeksen synthetische beelden is opgebouwd, waarbij elke reeks wordt ingeluid door een groot schermvullend videospektakel. De videoreeksen vormen de leidraad van het verhaal en geven het doel van elke missie aan.

Besturing

De besturing is het instrument waarmee je de cursor (in de vorm van een driehoek of een vizier) kunt verplaatsen, keuzen kunt maken en op het programma in kunt spelen.

- Toets 1 (•) (Action Button): Je kunt je keuze invoeren door op deze knop te drukken (wat 'klikken' wordt genoemd). Maakt het tevens mogelijk tijdens het spel op de vijand te vuren.
- Toets 2 (• •) (Action Button): Met deze knop kan het spel tijdelijk worden onderbroken.
- Joystick: Met de joystick kan de cursor worden verplaatst. Maakt het tevens mogelijk tijdens het spel het vizier te verplaatsen.

- Het verdient de voorkeur een gamepad voor dit spel te gebruiken.
- Voor dit spel heb je een CD-i speler nodig met een Digital Video Cartridge.

Opstarten van de schijf

Het televisietoestel en de CD-i speler aanzetten, de knop OPEN/CLOSE van de speler indrukken om de lade voor de schijf te openen. De schijf met de bedrukte zijde naar boven neerleggen. Lade sluiten door opnieuw OPEN/CLOSE in te drukken. Op 'Play CD-i' klikken.

Het hoofdmenu

Bij de start van Chaos Control kom je rechtstreeks in het hoofdmenu. Dit scherm maakt het mogelijk enkele keuzen en instellingen te maken alvorens je in het avontuur te storten. Dit menu biedt de volgende keuzen.

Introduction (Inleiding)

Met deze optie kan de inleidende reeks worden bekeken. De informatie zal je later zeker van pas komen. Een van de knoppen indrukken om deze optie te verlaten.

Options (Opties)

Deze keuze maakt het mogelijk de verplaatsingssnelheid van de cursor in te stellen. Na klikken op deze optie verschijnt een ondermenu:

- 'Slow' (langzaam): het vizier wordt langzamer verplaatst, maar het gebruik ervan is eenvoudiger en je schiet met grotere precisie.
- 'Fast' (snel): deze instelling is geschikt voor ervaren spelers: minder precisie maar de mogelijkheid een groter aantal vijanden te verslaan, wat in sommige spelgedeeltes goed van pas kan komen.

New game (Nieuw Spel)

Op deze optie klikken om een nieuw spel te starten.

Continue (Doorgaan)

Chaos Control beschikt over een automatische geheugenopslag: elke keer als je een speletappe wint, schrijft het programma het spel automatisch weg (eventueel door het voorafgaande spel te wissen). Op 'Continue' klikken om het spel te hervatten op het punt waar de laatste geheugenopslag heeft plaatsgevonden.

ATTENTIE: de geheugenopslag vindt niet op de schijf plaats maar in het geheugen van de CD-i speler. Eventueel ruimte vrij maken, zie de handleiding van de CD-i speler.

NL **Quit (Verlaten)**

Deze optie aanklikken om het spel af te sluiten. Een ondermenu vraagt je je keuze te bevestigen.

De uitdaging

In het eerste gedeelte van het spel moet je de strijd aanbinden met de buitenaardse krijgers van de Kesh Rhan die Manhattan proberen in te nemen en de toegang tot het Grote Hoofdkwartier proberen te blokkeren.

In het tweede deel kom je in een virtuele wereld terecht waarin je het virusprogramma van de Kesh Rhan onschadelijk moet maken.

In het derde gedeelte moet je met het prototype van een bijzonder krachtige jager de ruimte intrekken om de 'hoofdmoot' van de Kesh Rhan vloot te verslaan.

In het laatste gedeelte word je een doolhof met verschrikkelijke vallen ingelokt. Na dit doolhof kun je eindelijk je krachten meten met het moederschap van de Kesh Rhan.

Veel sterkte!

Om de strijd te winnen

Het spelscherm wordt als volgt afgebeeld.

Het vizier

De groene cirkel is het vizier. Je kunt het vizier met de joystick verplaatsen: als het rood wordt weet je dat een vijand in de richtlijn staat, die geraakt wordt als je op dat moment schiet. Een geel vizier geeft aan dat je met een geallieerde te doen hebt, waar je beter niet op kunt schieten.

De energiebalk

Deze balk geeft je energievoorraad aan. Hoe vaker je door vijandelijke schoten wordt getroffen, hoe kleiner de reserve wordt.

De verhittingsbalk van het kanon

Deze balk rechts onder in het scherm verschijnt als je schiet en geeft de verhitting van het kanon aan, die afhangt van de concentratie van de schoten. Bij kort opeenvolgende schoten verandert de balk van groen naar rood. Je moet dan enkele momenten wachten (de tijd die nodig is om het kanon af te laten koelen) alvorens opnieuw te kunnen schieten.

Puntenteller

In het bovenste gedeelte van het scherm geeft een teller het aantal punten aan. Je zult merken dat het simpele feit in leven te blijven al punten oplevert! Iedere geraakte vijand levert 1000 punten op, behalve als het om een onvernietigbare vijand gaat, die je maar 100 punten oplevert. Schieten op je bondgenoten komt je erg duur te staan: -2000 punten gaan eraf.

N.B.: na elke gewonnen slag wordt het spel automatisch naar het geheugen weggeschreven.

De personages

De bondgenoten

Jessica Darkhill: Jessica is een van de beste piloten van de Orbitale Defensiemacht. Zij maakt deel uit van het 11e Eskadron. Aan het begin van het verhaal is zij Luitenant. In Manhattan wordt zij tot Majoor benoemd en moet de operatie FUNSAI leiden, met het doel de vijandelijke linies te breken en vooral het moederschip van de Kesh Rhan te vernietigen. Haar verloofde, Majoor Morgan Kain, was een van de talrijke slachtoffers van de aanval van de Kesh Rhan op Mars.

Hank Mc Bride: een piloot die deel uitmaakt van groep 1 van het 11e Eskadron. Hij is de rechterhand van Jessica. Hij is voor de dood niet bang en laat werkelijk geen mogelijkheid onbenut om Jessica te plagen, voor wie hij veel meer dan alleen maar sympathie voelt...

Commandant Darkhill: Commandant Darkhill is de vader van Jessica. Hij heeft haar opgevoed als de zoon die hij nooit heeft gehad, zodat zij moeilijkheden moedig en koelbloedig het hoofd kan bieden. Hij is trots op haar maar betreurt het soms dat zij voor een militaire loopbaan heeft gekozen. Hij leidt de Maanbasis.

Kapitein Yoko Nakamura: een wetenschappelijk officier die op de afdeling Onderzoek van het Groot Hoofdkwartier in Manhattan werkt. Net als Jessica heeft zij haar man verloren in de slag om Mars. Om deze reden doet zij al het mogelijke Jessica te helpen in haar strijd tegen het virus dat door de Kesh Rhan in het besturingssysteem van het verdedigingsnet is aangebracht.

Morgan Kain: de verloofde van Jessica. Hij is gevallen in de strijd om Mars. In zijn dood vindt Jessica een extra stimulans om de Kesh Rhan te bestrijden.

De vijanden

Arakh'Kreen. De Lord Commander van de vloot van de Kesh Rhan. Hij is aan boord van het moederschip, van waaruit hij een verbeteren strijd voert tegen de aardbewoners. Zijn ambitie: de Aarde vernietigen.

Atmosferische jager

Standaard jager die wordt gebruikt om de landings-troepen te dekken.

Transportvoertuig

Het voertuig dat wordt gebruikt voor de landing van zowel de troepen als de gevechtsrobots. Moet als onvernietigbaar door de ruimteschepen worden beschouwd.

Anti-zwaartekracht speeder

Een licht aanvalsvoertuig, speciaal ontworpen voor gevechtshandelingen in beperkte ruimte: steden, kloven, bossen... Uitzonderlijk wendbaar maar met een relatief lichte bepantsering uitgerust, dus gemakkelijk te vernietigen.

Battle Bot Kesh Rhan (rood, blauw, paars volgens de sterkte)

Gevechtsrobot van de Kesh Rhan waarvan de verbinding piloot/machine nog onbekend is.

Commanding Warbot

De Commanding Warbot is met een relatief primitief arsenaal uitgerust, dat echter behoorlijk doeltreffend is: een enkeldraads zwaard dat door bijzonder dikke bepantsering kan snijden.

Lichte orbitale jager

Standaard ruimtejager van de vloot van de Kesh Rhan, uitgerust met een centraal plasmakanon.

Zware orbitale jager

Lijkt op de lichte variant maar heeft een veel zwaardere bepantsering. Blijft echter even wendbaar. Komt qua vuurkracht overeen met de jagers van de Orbitale Defensiemacht.

Autonoom beschermingskanon

Onbemand kanon dat op bewegingen reageert. Doet dienst als verdedigingswapen tegen de vijandelijke vloot.

Rupstank

Anti-zwaartekracht tank met aanzienlijke vuurkracht dankzij de drie plasmakanonnen die salvo's kunnen afvuren en de twee anti-persoon lasertorens aan de voorzijde.

Lichte kruiser

Kruiser voor troepentransport, met een wendbaarheid die het mogelijk maakt bij alle frontlinies te komen. De kruiser is het zware materieel dat het meest in de vloot wordt gebruikt. Een onvernietigbaar voertuig. Maakt zwaarder geschut nodig dan dat van de ruimteschepen.

Zware kruiser

Zwaar transportschip. De talrijke torens langs de flanken maken van elke toenadering een hachelijke onderneming. Net als de lichte kruiser is dit voertuig onvernietigbaar.

Verdedigingstoren

De aardse variant van het autonome kanon. Met de poten kan het op elke ondergrond worden verankerd.

Door het virus opgewekte gevechtsprogramma's

Oorspronkelijk anti-virus programma's, die door het vijandelijke virus opnieuw zijn gecompileerd. Zij vernietigen nu elk programma dat niet van buitenaardse oorsprong is.



**Bruno Bonnell and
Jean-Claude Larue present:
A Philips Interactive Media France Production.**

*With the participation
for Infogrames:
Benoît Arribart*

Anne-Cécile Bénita	Fabrice Giraud
John C. Blackburn	Olivier Goulay
Hanck Mc Bride	William Hennebois
Judith Burneth	Andrew Jenkins
Fabien Chevallier	Morgan Kain
Pascal Craponne	Major Karanov
Commander Darkhill,	Arakh'Kreen Eric Mottet
Jessica Darkhill	Yoko Nakamura
Franck Drevon	Dominique Peyronnet
Jean-Michel Fages	Pascal Polguere
Josiane Girard	Yannick Turbé

For Philips Interactive Media:

David Mc Elhatten,
Maiken Fraley,
Bertrand Gibert,
Armelle Loghmanian,
Jean-Claude Rocle

Special thanks to:

Richard D. Nolane,
ICDI,
Little Big One,
Médialab, Vox Populi

Original music and special effects: Thierry Carron

© PHILIPS MEDIA FRANCE 1995

All rights of the producer and owner reserved.

Unauthorised copying, hiring, renting, public
performance, transmission and/or broadcasting
are prohibited.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre univers quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-

même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

**PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR
L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from Compact Disc medium. In using CD-i discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement.** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen.
- **Action Button One.** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor.
- **Action Button Two.** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-i player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special «Help» programs available on most CD-i titles.

In storing and handling your CD-i program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-i disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from center to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.



WIN PRIZES! Call Philips Media Clubline On 0891 244424

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p at all other times (maximum cost £3.68).

Please get permission from the person paying the bill. The above information is correct at time of printing.



Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension: l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales:

- **Déplacement du curseur.** Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actifs affichés à l'écran.
- **Bouton d'action 1** Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.
- **Bouton d'action 2** Repéré par deux points • •, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.





Das Compact Disc-Interactive System verleiht Ihrem Fernseher eine völlig neue Dimension: Es erfüllt alle Erwartungen, die Sie an ein innovatives Multimedia-System knüpfen – mit interaktiven Titeln, mit digitalem Video und hochwertiger Klangwiedergabe.

Sie können zwischen verschiedenen Eingabegeräten wählen. Eines davon ist die Maus, ein anderes die CD-i Fernbedienung mit der Daumensteuerung, die bei den meisten CD-i Modellen zur Standardausstattung gehört. Mit dem Eingabegerät starten Sie zunächst Ihren CD-i Titel und steuern dann seinen Ablauf. Damit Sie das CD-i System einfach und problemlos benutzen können, haben wir alle Bedienungsfunktionen in nur drei Elementen zusammengefaßt, nämlich dem Steuerelement und den beiden Eingabetasten des Eingabegerätes. Diese werden im folgenden beschrieben:

Die meisten Programmfunktionen werden über Auswahlfelder angeboten. Die Auswahl einer

Benutzung des Steuerelements

Die Maus wird einfach bewegt. Bei anderen Eingabegeräten ist das Steuerelement z.B. eine Daumensteuerung oder eine Rollkugel. Auf dem Bildschirm entspricht ihm ein Steuersymbol, das je nach Titel z.B. durch einen Pfeil oder einen Stern dargestellt wird. Sie bewegen das Steuersymbol mit dem Steuerelement über den Bildschirm. Führen Sie es auf das gewünschte Auswahlfeld. Wenn die zugehörige Programmfunktion aktivierbar ist, wird das Feld graphisch hervorgehoben.

aktivierbaren Funktion verbunden mit dem Auslösen durch eine geeignete Eingabetaste nennen wir auch kurz „anklicken“. Fallweise haben die Eingabegeräte zusätzliche Tasten zur Steuerung der Musikwiedergabe.

In den meisten CD-i Titeln finden Sie eine „Hilfe“-Funktion, mit der Sie nähere Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Programms bekommen können. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung Ihres CD-i Players.

CD-i Discs müssen genauso vorsichtig behandelt werden wie herkömmliche Compact Discs. Sie sollten Ihre Discs nur am Rand anfassen und nach dem Abspielen jeweils sofort wieder in ihre Hüllen zurücklegen. In diesem Fall ist keine besondere Reinigung nötig. Sollte eine CD-i Disc bei der Wiedergabe Probleme bereiten, nehmen Sie sie bitte aus dem CD-i Player heraus und reinigen Sie sie – von innen nach außen – mit einem sauberen, weichen und trockenen Tuch. Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Discs nie mit einem Lösungsmittel in Berührung kommen.

GER CD-i HOTLINE TEL:040/2852 1299 FAX: 040/2852 1212





Het Compact Disc Interactive System opent nieuwe perspectieven voor het medium televisie: interactieve programmering met behulp van digitale video en de superieure geluidswaergave die het luisterend publiek heeft leren kennen en waarderen van de Compact Disc. Bij het gebruik van CD-i discs krijgt de kijker een afstandsbediening tot zijn beschikking met drie hoofdfuncties:

- **Cursorverplaatsing** Maakt het de kijker mogelijk op bepaalde momenten de cursor ergens op het scherm te positioneren om zo een programma-activiteit te selecteren, of om op een andere wijze een actieve zone of object op het scherm te selecteren.
- **Actietoets Een** Herkenbaar aan één stip •. Deze toets dient om een bepaalde, door de cursor geselecteerde programma-activiteit te starten.
- **Actietoets Twee** Herkenbaar aan twee stippen • •. Met deze toets kunnen óf dezelfde functies als voor Toets Een bediend worden óf andere, aanvullende functies.

In de handleiding van uw CD-i-speler kunt u zien waar de cursorbesturings- en actietoetsen zich op uw afstandsbediening bevinden. Opmerking: functies kunnen variëren al naar gelang de titel die afgespeeld wordt. Voor meer informatie kunt u desgewenst speciale, op de meeste CD-i-titels voorhanden, "Help"-programma's selecteren.

Bij het bewaren van en het omgaan met uw CD-i programma dient u dezelfde zorg aan de dag te leggen als bij de conventionele Compact Discs. Er is verder geen reiniging noodzakelijk als de Compact Disc steeds bij de rand wordt vastgehouden en direct na het afspelen wordt teruggedaan in het doosje. Mocht uw CD-i disc afspeelproblemen vertonen, dan kan het zijn dat de disc vuil is. Haal hem uit de speler en veeg hem schoon met een schone en pluisvrije, zachte, droge doek, altijd in een rechte lijn van het midden naar de rand. Gebruik nooit een oplosmiddel of een agressief reinigingsmiddel voor uw disc.

CD-i Infonummer:
Nederland: 06-8406
België: 02-7380404

Philips Interactive Media Benelux B.V.
Gebouw VB-9
Postbus 90050
5600 PB Eindhoven
Nederland



